KONAMI®

遊び方＆読み切りCOMICS

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER®

CD·ROMantic

このたびは、コナミのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

SUPER CD･ROM²ソフト使用上の注意

① PCエンジン、CD-ROM²などハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。

② CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。

③ ゲームプレイ中に、CD-ROM²プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。

④ また、ゲームプレイ中に、CD-ROM²本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROMディスクは、**SUPER** CD･ROM² 専用ソフトです。従来のCD･ROM² SYSTEMでは動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「**SUPER SYSTEM CARD**」が必要です。

※CD-ROMディスクは音楽用CDプレイヤーでは使用しないでください。
コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★ 万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

「SNATCHER」は、1988年11月、PC-88に登場しました。
翌12月、MSXにも移植され、グラフィック、シナリオ、サウンド共に高い評価を受け、
当時のAVG第二次ブームを築くきっかけとなった一本です。4年経った今でも
根強いファンを持つ数少ないアドベンチャーゲームでもあります。
しかし残念ながら、「SNATCHER」は容量、開発期間などの問題から
後半部を大きくカットされ、多くの謎を残したままの未完の作品となってしまいました。
多くのファンの方々から続編の熱望をいただき、90年にエンディング部分を収録した
「SD-SNATCHER」を発表しましたが、RPGという別の表現による
「SD-SNATCHER」はオリジナルとは違ったものに仕上がる結果となりました。
以来、ファンの方々と同様、開発スタッフの心の中にも
『いつか完結編を出してやろう。作品としての決着をつけてやらねば…』
という気持ちが溜まり続けていたのです。

ようこそSNATCHER CD-ROMantic WORLDへ

そしてあれから4年… PC Engineというハードを借りて。
遂に未完の「SNATCHER」完結版を発表できることとなりました。

今回、CD-ROMへの移植にあたり、「SNATCHER」、「SD-SNATCHER」をひとつにまとめ上げ、
オリジナルに可能な限り忠実に再編成し、さらには新たな要素を取り入れ、
スナッチャー世界を壊すことのないシリーズ集大成としての
新生「SNATCHER」を目指しました。
また、今回の移植の開発、監修には当時のオリジナルスタッフが
責任を持ってあたっております。

CD-ROMの特性をフルに活かした新たなスナッチャー・ワールド、
「SNATCHER CD-ROMantic」をどうぞ堪能してください。

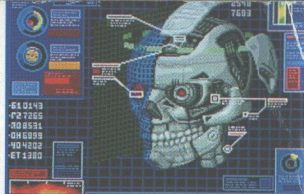
開発スタッフ一同

CONTENTS
もくじ

ここは西暦2042年のネオ・コウベ・シティ。
あなたは特殊警察JUNKERの一人、「ギリアン・シード」になって、スナッチャーの捜査を開始してください。

ゲームの始め方

1. CD-ROMをセットし、「CD-ROM² SYSTEM」の画面でRUNボタンを押してください。
2. コナミロゴの後に「SNATCHER」のタイトル文字が表示されます。ゲームを初めてプレイする場合は、『初めから』を選択してください。ゲームの途中でセーブされたデータがある場合は、『初めから』、『セーブした所から』のどちらかを選択することができます。SELECTボタンまたは✚キーで選んで、Iボタンを押してください。

3. オープニング
続けて、オープニング・デモが始まります。
オープニングデモが終わると、いよいよゲームスタートです。

続き(セーブした所)から遊ぶ場合

1. タイトル画面で『セーブした所から』を選択し、Iボタンを押すとロード用のウィンドウが開きます。
2. 4つのセーブ・データのうちからデータ(セーブしたファイル番号)を選んで、Iボタンを押してください。
3. データがロードされ、前回の続き(セーブした所)からゲームが始まります。

注)「セーブ」の仕方はP.5にあります。

GAME OVER

1. LIFEゲージがスナッチャーの攻撃により、ゼロになるとGAME OVERになります。
通常は敵の攻撃を6発受けるとGAME OVERです。
2. プレイヤーのLIFEはひとつの射撃モードが終了すると、自動的に回復します。

注) GAME OVERの後、しばらくすると『捜査を続ける』、『捜査をやめる』のコマンドが表示されます。

セーブ（バックアップ）について

■ セーブに際しての準備

CD-ROMのセーブは、CD（ゲームソフト）の方へのセーブではなく、本体（インターフェイス）の方へされるようになっています。本体のインターフェイス内のセーブ領域には限りがある為、他のCD-ROM用ゲームのセーブ・データがある場合は「SNATCHER」で使えるセーブ数が制約されることになります。「SNATCHER」でより多くのセーブ数を持つためには、他のゲームのセーブ・データを削除、あるいは初期化する必要があります。限られたセーブ領域をうまく使い分けましょう。

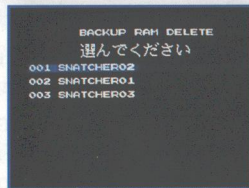
■ 本体のセーブ状況を知るには

1. 「CD-ROM² SYSTEM」の画面でSELECTボタンを押すと、「BACKUP RAM」画面になります。

『削除』　… 特定のセーブ・データを消したい時
『全体の初期化』
　　　… 全部のセーブ・データを同時に消したい時

どちらかを選んで、Ⅰボタンを押してください。

2. 本体（インターフェイス）内にセーブされているデータのファイル名（ゲーム）が表示されます。
消したいデータを選んで、Ⅰボタンを押します。

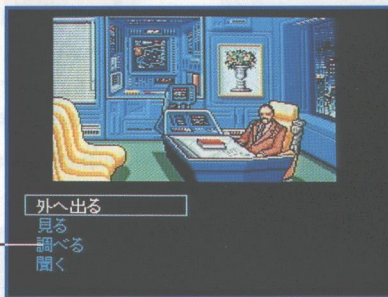
※ 詳しくは、本体の取扱説明書をご覧ください。

注）ゲーム・スタート時に本体側にセーブ領域が足りない場合は、タイトル画面でメッセージが表示されます。ただし、セーブができないだけで、ゲームをプレイすることはできます。セーブが必要な場合は、このモードに入り、他のゲームのセーブ・データを削除してからプレイしてください。

セーブの仕方

1. ゲーム中、メタルギアがそばにいる時、コマンド『メタルギアを使う』を選んでⅠボタンを押すと、サブ・コマンドに『セーブする』の表示があります。ここで『セーブする』を選び、Ⅰボタンを押すと、現在進んでいる所までセーブすることができます。なお、メタルギアがそばにいない時や、コマンドが表示されていない時はセーブすることができません。
2. 『セーブする』を選ぶと、セーブするファイル名が表示されますので、どのファイルにセーブするかを選んで、Ⅰボタンを押します。

   このゲームでは、最大4箇所にセーブできます。

注）セーブ・データのロードの仕方はP. 4にあります。

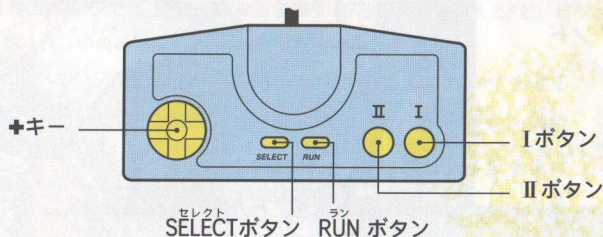
画面構成

● ビジュアル画面　スクリーン画面のことです。アニメーションやビジュアル表現が行われます。

● メッセージ　登場人物のセリフやメッセージが表示されます。セリフの頭には、誰の会話であるかが表示されます。メッセージの改行時には「✖」印が回転しますので、Iボタンを押すとメッセージの「送り」ができます。

● コマンド　状況に応じたコマンドが表示されます。カーソルで選択します。

注）コマンドについてはP.9へ

● LIFEゲージ　射撃シーンのみに表示されます。プレイヤーの体力を示します。通常シーンでは表示されません。注）射撃モードについてはP.10へ

コントローラーの操作方法

✚キー …　コマンドの選択（カーソル移動）
射撃モード… 照準を移動
入力モード… 文字、数字の選択

Iボタン … コマンドの決定
会話の改行（送り）
射撃モード… ショット
入力モード… 文字、数字の決定

IIボタン …コマンドのキャンセル

RUN ボタン …　ゲームのスタート
入力モードの決定

SELECTボタン … 射撃モードで使用
◎ 照準を出す（ブラスターを構える）
◎ もう一度押すと照準が解除（ブラスターを降ろす）

※ 射撃モードが終了すると、照準は自動的に解除されます。

コマンドについて

このゲームは、コマンドメニュー選択方式です。画面下に、その場面に応じたコマンドが表示されます。✚キーでカーソルを移動して、コマンドを選択してください。Ⅰボタンで実行、Ⅱボタンでキャンセルです。コマンドによっては、つぎの選択項目（サブ・コマンド）が表示されることもあります。
コマンドはこのゲームの基本となる操作ですので、よく理解してプレイしてください。

基本コマンド

◆移動… プレイヤーが今居る所から別の場所へ移動する。

◆見る… 周囲の状況や人、物などを観察する。

◆調べる… 対象を見るだけでなく、よく調べる時に使う。
見るだけではわからない事も、わかるかも知れません。

◆話す… 人と話す。

◆聞く… 漠然と話すだけではなく、具体的な質問をする時に使う。

◆持物… 持物や証拠品などを見たり、調べたり、人に見せたりする時に使う。

◆メタルギアを使う… セーブする。ビデオフォンをかける。

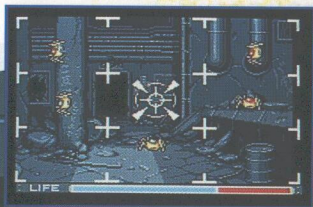
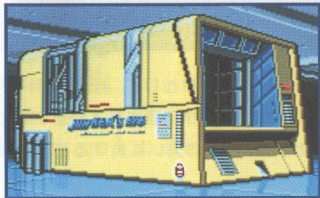
注）その他、場面に応じて、様々なコマンドがあります。状況を考えて選択しましょう。

射撃モード

このゲームの特徴として、射撃モードがあります。ストーリーの進行上、要所要所にスナッチャーとの戦闘シーンが用意されていますので、このモードをクリアしなければ先へは進めません。スナッチャーとの闘いに負けると、GAME OVERになります。

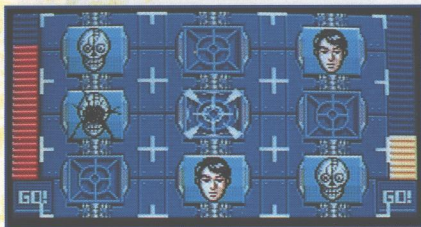
■ 射撃モードでの操作方法

1. ゲーム中（射撃シーンで）、SELECTボタンを押す（ブラスターを構える）と、ビジュアル画面が9つに分割され、中央のマス目上に照準が現れます。
2. ✚キーで、狙いたいマス目に照準を移動し、Iボタンを押してショットします。マス目内の微調整はオートで行われます。

注）敵が発砲する際には、目が赤く光るなどの前兆があります。注意して見ましょう。
　　敵の攻撃を受けると、画面のLIFEゲージが減少します。

射撃モードの訓練は、JUNKER本部の射撃ルーム「ジャンカーズ・アイ」で、いつでもできます。スナッチャーとの戦闘に備えて、練習しておきましょう。

■ジャンカーズ・アイ

ジャンカーズ・アイでは、敵の攻撃はありません。本番の戦闘に備えて、十分に練習してください。

ジャンカーズ・アイの訓練レベルは 初級、中級、超ランナー級 の3プログラムが用意されています。訓練結果により、自動的にレベルが変更されます。

注）訓練結果により、本筋の難度が変化する事はありません。

入力モード

ゲーム中、文字（数字）入力の必要な場面があります。

■入力の仕方

文字、数字などの入力時には、入力用のウィンドウが画面上に開きます。
✚キーで文字や数字を選択し、Ⅰボタンを押して決定します。
入力の終了は『決定』を選ぶか、またはRUNボタンを押します。

◆ガウディ◆

ガウディ（JUNKER本部内コンピュータ室）で、人物ファイルを検索する場合は、人名を入力する必要があります。
コマンドの『人物ファイル』を選ぶと、入力ウィンドウが開きます。
✚キーで文字を選んでⅠボタンを押してください。
文字削除は『←』を選ぶか、またはⅡボタンを押します。

◆ビデオフォン◆

ビデオフォンをかける時は、相手側のビデオフォン番号を入力する必要があります。
コマンドの『メタルギア使う』の『ビデオフォン』を選ぶと、入力ウィンドウ（プッシュフォン）が表示されます。 ✚キーで番号を選んでⅠボタンを押してください。

ACT構成

このゲームは、大きく3つの章(ACT)に分れて構成されています。

● ACT 1　SNATCH(スナッチ)

捜査中心に物語が進行し、情報収集や推理が基本となる章です。

主に、コマンド選択で進んでください。

● ACT 2　CURE(キュアー)

謎解き、射撃などが、ストーリー上に盛り込まれているスリリングな章です。

コマンド選択および、場面の指示にしたがって操作してください。

● ACT 3　JUNK(ジャンク)

「SNATCHER」の全ての謎が解き明かされるドラマチックな最終章です。

コマンド選択で進んでください。

注) PC-88、MSX版の「SNATCHER」にはなかったオリジナルの章です。

CD−ROMディスク●保管上の注意

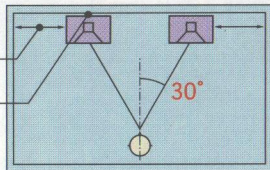
● 信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

● CD−ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

● レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。
CD−ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

● プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD−ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

RSS方式●CDオーディオの立体音響効果

このゲームは、一部にRSS (Roland Sound Space) 方式を採用しており、従来のステレオ再生装置でも、前後・左右・上下にわたる3次元の臨場感あふれる立体音響が楽しめます。理想的な聴き方は、下の図を参考にしてください。

※ 左右のスピーカーが離れすぎている場合や、あまり残響の多い部屋では効果が現われない場合があります。

西暦2042年
対スナッチャー特捜班設立

最前線で闘う彼らを人は“ジャンカー”と呼んだ。

ヴィイイ
なに!? 聞こえない!!

いくよ

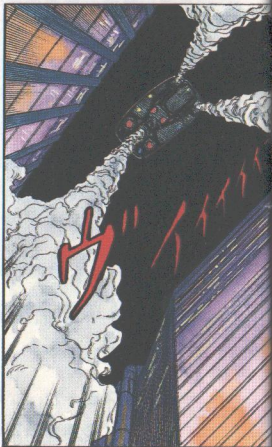
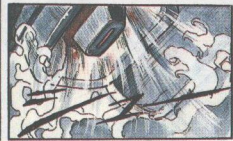
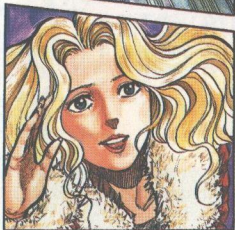
ジェミー!!

えっ?

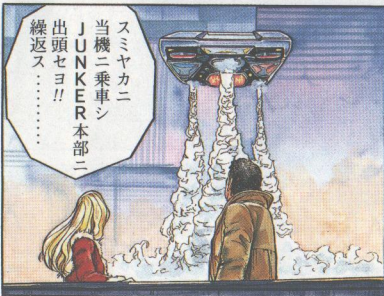
ヴィイイイイイ

!

ジェミー 君だって わかってる はずだ
おれ達の 失った記憶を 取りもどす ためなんだよ

だから 奴らに 真正面から 立ち向かって いくしか ないんだ!

私には わかるの
私達の 過去には きっと 恐ろしい事が あったんだわ

恐いの! 記憶を 取りもどす ことが!
思い出せば きっと 二人とも 不幸に なるわ

そんな 過去なら ないほうが わたし……
ジェミー!!

THX-二〇五 ギリアン・シード

スミヤカニ 当機ニ乗車シ JUNKER本部ニ 出頭セヨ!! 繰返ス……

仕事大丈夫だったかい？
ええ

ちゃんと言っといたから
それよりどうしたの急に

……

おれジャンカーになったよ

ジャンカーってギリアン！
あなた!?

深い霧につつまれた記憶の中でかすかに思い出すのはスナッチャーという言葉だけだろ

きゃあぁ

元気がいいな
いい加減往生しろよ
シャキン

警察だ
下がって下がって
あんたジャンカーかね!?

いいや

ハンターだ!!

!

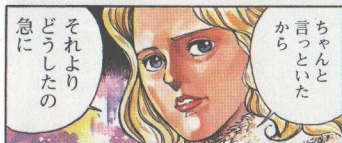
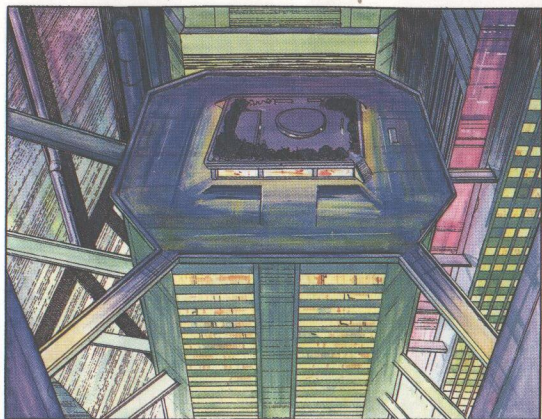
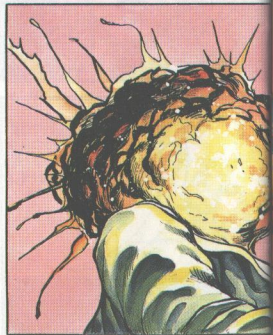
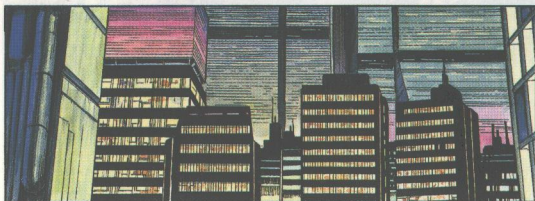
ドンッ

ドッ
何だ
何だ?
おい
誰か人が
倒れてるぜ

どいてろ
見せ物じゃ
ないぞ!

……
いい気に
なるなよ

たかが
人間が!!

ドンッ!!

AD 2042

NEO KOBE CITY

SNATCHER® プロローグ

読み切り劇画

SNATCHER®

●1991年6月6日　モスクワ
チェルノートン研究所において大惨事（バイオハザード）発生。
開発中の細菌（バイオ）兵器『ルシファー（魔王）α』が大気中に洩れ
東欧諸国、ユーラシア大陸の80%壊滅。
この時、世界の半分が死滅した。———そして50年後…
●2042年12月　狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ（NEO KOBE CITY）……
人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。
国籍、目的、正体不明。某国の新兵器か？ 宇宙からの侵略者（エイリアン）か？
彼等は冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。
人工の皮膚を纏い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。
オリジナルとの見分けはほとんどつかない。
彼等は人の身体とすり替わる（スナッチ）事から、スナッチャーと呼ばれる。

人か、スナッチャーか？
———極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う訓練された、非情の男達。
それは……『Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger』
人々は彼等をJUNKER（ジャンカー：屑鉄処理人）と呼んだ。

今、JUNKER本部に腕利きのJUNKER、ギブスンからの連絡が入った！
「スナッチャーらしき男を追い詰めた！ 応援頼む……」
果たして、スナッチャーとは何者なのだろうか？
JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まろうとしている！

コナミ株式会社

東京本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL(03)3432-5526(代)
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL(06) 456-4567(代)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL(011)232-3778(代)
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL(092)715-2367(代)

SNATCHER GOODS プレゼント!

★詳しくは、11月発売のゲーム専門誌をご覧ください。

KMCD2002